

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.¹

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada usia itu sedang berada pada masa dimana anak sudah mampu berfikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu salah satu pedoman pendidik untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya anak diharapkan mampu mempelajari sesuatu hal yang nyata. Dengan demikian pendidik menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara nyata. Pernyataan tersebut diartikan perlunya penggunaan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidik untuk peserta didik. Seorang guru pada saat memberikan informasi kepada anak harus menggunakan media agar informasi tersebut

¹ Badru Zaman dan Hj. Cucu eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2017, *bahan ajar* (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia), 6

dapat diterima dan diserap anak dengan baik seperti yang diharapkan supaya terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.²

Kurangnya media belajar akan menjadi salah satu faktor yang membuat kurangnya motivasi belajar anak. Kurangnya minat belajar sambil bermain akan berdampak terhadap hasil belajarnya. Media ini berguna sebagai perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Media belajar ini sangat dibutuhkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi belajar anak sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Perspektif komunikasi pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui suatu media kepada penerima pesan. Pesan, media dan penerima pesan adalah proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan yaitu isi ajaran yang ada dalam kurikulum, sumber pesan bisa guru, siswa. Salurannya adalah pendidik dan penerima pesan adalah siswa.

Selain itu ada beberapa manfaat yang diperoleh dari memanfaatkan media pembelajaran yaitu:

- a. Pesan atau informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata atau lisan (verbal).
- b. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- c. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- d. Mengenal bentuk yang tidak beraturan.
- e. Melatih daya pengamatan dan konsentrasi.

² Badru Zaman dan Hj. Cucu eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2017, *bahan ajar* (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia), 2

f. Melatih anak untuk memecahkan masalah.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media belajar pada anak meliputi:

- a. Melatih konsentrasi anak, maksudnya proses pembelajaran yang menggunakan media akan membantu mempertahankan daya tangkap peserta didik.
- b. Membuat anak belajar dengan waktu singkat, maksudnya jika pelajaran disampaikan hanya dengan kata kemungkinan akan menimbulkan kesalahan pemahaman dalam mengartikan pesan, tetapi dengan bantuan media pembelajaran guru dapat menjelaskan dengan waktu yang singkat serta dapat mencapai tujuan keberhasilan dengan cepat juga.
- c. Bertambahnya daya ingat, maksudnya dalam menjelaskan sesuatu dengan menggunakan media akan memudahkan guru menyampaikan pemahaman kepada anak, kemudian memperdalam ingatan anak sehingga bertahan lama terhadap pengetahuan yang diperoleh.
- d. Pembelajaran yang tidak membosankan, maksudnya proses kegiatan belajar menjadi menyenangkan, karena adanya media pembelajaran akan dapat membangkitkan minat belajar anak.³

Ada banyak jenis dan variatif media pembelajaran, disini peneliti hanya membahas media visual saja yaitu *puzzle*. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat seperti media gambar diam/mati, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema yang akan diajarkan. Jenis media ini yang paling sering dipakai oleh para guru pada

³ Yulisa Andriani, pengaruh, *jurnal* (minat dan hasil belajar terhadap peserta didik), 2019, 12

lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu penyampaian isi dari tema yang akan dipelajari.⁴ Ada beberapa manfaat *puzzle* secara umum, yaitu:

1. Stimulasi mental

Puzzle yaitu media stimulasi mental bagi anak dari segala usia, meskipun permainan *puzzle* telah dimainkan berulang-ulang kali anak tetap harus memikirkan cara untuk mencocokkan potongan tersebut seperti memasang potongan tersebut pada bagian yang kosong sehingga terbentuklah *puzzle* yang utuh. Dengan mencocokkan potongan-potongan anak ditantang untuk dari bagian awal sampai akhir untuk mencoba menemukan, mencocokkan potongan mulai dari bagian atas sehingga menyerupai gambar utuh.

2. Melatih koordinasi mata dan tangan

Melatih koordinasi antara mata dan tangan merupakan hal penting bagi anak-anak, menggunakan *puzzle* adalah cara yang tepat untuk melatih konsentrasi anak. Alasan anak harus sering dan giat bermain media *puzzle* adalah untuk melatih koordinasi supaya terampil dalam menyusun potongan-potongan kecil.

3. Keterampilan memecahkan masalah dan penalaran

Menyusun *puzzle* anak dituntut untuk menyelesaikan masalah dan memiliki keterampilan penalaran. Anak akan dihadapkan dengan masalah kecil yang harus diselesaikan melalui *game* supaya berhasil. Misalnya, ketika tersisa beberapa potongan terakhir yang memiliki warna yang hampir sama maka anak harus menentukan mana yang lebih cocok, mencobanya satu persatu pada bagian

⁴ Susanti dan affrida, *jurnal* (jeni-jenis media dalam pembelajaran), 2018, 4

disetiap lubang sampai terpasang dengan benar. Dengan waktu terbatas, anak mampu memecahkan masalah kecil jauh lebih cepat.

4. Melatih daya kreatifitas

Banyak anak yang terpicu daya kreatifnya dengan bantuan media *puzzle*. Mereka menikmati gambar pada kotak dan menyelesaikannya. Anak diarahkan juga untuk menggambar menggunakan warna yang mirip dengan alam. Saat mengembangkan semua keterampilan di atas, maka *puzzle* dapat membuka pintu kreatif pada anak.⁵

5. Melatih konsentrasi anak.

6. Memperkuat daya ingat anak.

7. Memperkenalkan anak dengan konsep hubungan.

8. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak berfikir matematis (menggunakan otak kiri).

9. Motorik halus, anak menyusun media *puzzle* dengan menggunakan tangan, maka motorik halus anak akan terlatih dan berkembang.

10. Aspek kognitif, anak memikirkan susunan yang mana yang akan dicocokkan dari *puzzle* tersebut.

11. Bahasa, anak dapat menyebutkan nama gambar yang terbentuk dari susunan *puzzle* tersebut.

12. Aspek sosial emosional, anak bisa bekerja sama dengan teman dalam menyusun *puzzle*, melatih kesabaran, dan ketelitian menyusun *puzzle*.⁶

⁵ Susanti dan affrida, *jurnal* (jeni-jenis media dalam pembelajaran), 2018, 4

⁶ Isna Ari Kusuma, *pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa mapa mata pelajaran IPS*, 2018, 17

Berminat diartikan mempunyai minat, ingin. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan. Sedangkan minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan dan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Secara garis besar minat adalah suatu dorongan yang sangat penting bagi seseorang melakukan suatu aktivitas. Dengan adanya minat seseorang akan berusaha mencapai suatu tujuannya. *The liang gie*, memberikan pengertian yang paling mendasar tentang minat “Minat artinya tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu”. Selain itu, Agus Sujanto memberikan pengertian tentang minat “sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya”.

Istilah minat banyak dipakai dalam berbagai bidang, tapi dalam uraian ini akan diarahkan pada bidang pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Minat adalah proses pengarahannya, agar individu atau kelompok dapat menghasilkan suatu yang diinginkan. Minat merupakan istilah situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku. Minat adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

Minat akan muncul apabila ada rasa suka pada suatu hal. Individu yang memiliki minat terhadap sesuatu maka bisa mengingat hal tersebut lebih lama dan akan digunakannya kembali sebagai pembelajaran dimasa depan.

Minat merupakan suatu pengaruh yang penting dalam proses belajar siswa. Suatu proses belajar yang dilakukan tanpa adanya minat siswa akan berpengaruh negatif

terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya minat maka akan ada rangsangan yang berhubungan dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Kenyataan ini juga diperkuat oleh Sudirman yang menyatakan bahwa kegiatan belajar itu akan berjalan lancar jika disertai dengan minat.

Dari uraian singkat diatas, maka jelas bahwa minat akan berpengaruh terhadap kegiatan seseorang. Minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Bahan pelajaran, pendekatan, ataupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan hasil belajar yang tidak optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti lakukan di PAUD Bunga Mawar Desa Mojokembang Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto, minat yang ditunjukkan siswa pada waktu belajar yang tidak merespon baik guru yang memberi pelajaran kepada anak, sehingga kondisi pembelajaran di kelas menjadi kurang produktif. Oleh karena itu Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran disimpulkan bahwa penting bagi pendidik menggunakan media *puzzle* untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wayan Widiana, Ndara Tanggu Rendra, dan Wayan Wulantari pada siklus I, dan II dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada saat proses pembelajaran. Pada setiap siklus terjadi peningkatan, berdasarkan hasil peroleh jumlah skor rata-rata presentase lembar observasi aktivitas belajar siswa siklus I 62%, pada siklus II meningkat menjadi 71%. Selain itu siswa juga memperoleh nilai yang masuk dalam kategori baik.⁷

⁷Eva Ayu Kurniati, *penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III pembelajaran tematik MI muhaajirin kota jambi*, 2020, 99

Pentingnya media pembelajaran mempunyai peran yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berfikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata dan konkrit.

Hakikat media dalam proses belajar mengajar dikatakan berfungsi sebagai instrumental, dengan kata lain media diartikan tidak hanya sekedar alat, tetapi untuk mencapai suatu tujuan. Alat yang dimaksud adalah media sebagai alat untuk membantu proses belajar mengajar, alat yang mempermudah peserta didik dalam memahai masalah yang sedang dibahas. Jadi sebagai alat, maka media dapat digunakan untuk berbagai tujuan, tetapi tidak semua tujuan karena di setiap media memiliki ciri dan karakteristik yang memiliki khasnya masing-masing. Di setiap penggunaan media juga memiliki tujuan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.⁸

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang pengaruh media *puzzle* terhadap minat siswa. Karena menurut pernyataan guru dari PAUD Bunga Mawar mengatakan bahwa akan sangat berpengaruh apalagi media yang digunakan adalah media yang masih asing/baru bagi anak-anak.

Berdasarkan berbagai referensi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan data lapangan yang sudah dipaparkan, peneliti tertarik untuk memfokuskan kajian penelitian pengaruh media *puzzle* terhadap minat belajar pada anak usia dini. Dengan harapan nantinya hasil ilmu pengetahuan, khususnya dalam ranah pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik lebih lanjut mengenai **‘Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap**

⁸Ani Istiqomatunisa, *Pengaruh penerapan model pembelajaran picture and picture melalui media puzzle gambar terhadap minat belajar sejarah siswa*, 2019, h. 11

Minat Belajar Siswa kelas B Di PAUD Bunga Mawar Desa Mojokembang Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto?

B. rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa kelas B pada PAUD Bunga Mawar Desa Mojokembang Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto?
2. Apakah media *puzzle* bisa meningkatkan minat belajar siswa kelas B pada PAUD Bunga Mawar Desa Mojokembang Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, berikut tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini.

1. Untuk mengetahui minat belajar anak setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *puzzle*
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *puzzel* dalam pembelajaran siswa kelas B di PAUD Bunga Mawar Desa Mojokembang Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, peneliti dapat menambah wawasan serta memahami bagaimana respon dan pengaruh murid dengan menggunakan media *puzzle* pada proses pembelajaran

pada PAUD Bunga Mawar Desa Mojokembang Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto.

2. Manfaat praktis

a) Bagi penelitiDapat memberikan pengetahuan baru mengenai minat anak pada PAUD Bunga Mawar Desa Mojokembang Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto.

b) Bagi guru

Dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan minat belajar anak. Peneliti diharapkan memberikan ilmu pengetahuan baru akan pentingnya minat belajar anak ketika disekolah maupun dirumah. Dan mampu memberikan inovasi baru dalam mengolah minat belajar

c) Bagi anak

Supaya media *puzzle* dapat memberikan efek positif sehingga membangkitkan semangat anak dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak.

